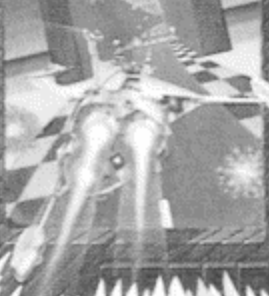


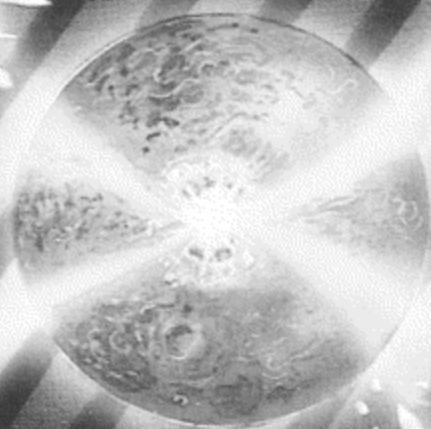
PREMIER

Collection II

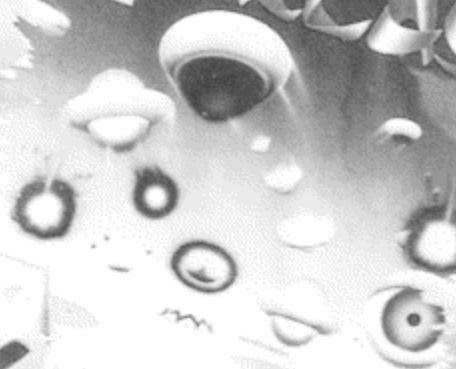
ELIMINATOR



MERCENARY



BACKLASH



CUSTOMER



HEAVYSON

CONTENTS

ENGLISH

ELIMINATOR	1
MERCENARY	2
BACKLASH	4
CUSTODIAN	5

FRENCH

ELIMINATOR	6
MERCENARY	7
BACKLASH	10
CUSTODIAN	10

GERMAN

ELIMINATOR	12
MERCENARY	13
BACKLASH	16
CUSTODIAN	16

Quit Option

Als Spiel hat 'Mercenary' kein festgelegtes Ende. Sie werden niemals getötet werden, obwohl es Strafen gibt, wenn Ihr Raumfahrzeug durch eine Rakete getroffen wird. Dies oder andere Bedingungen können Sie in die Lage bringen, womöglich stundenlang zu laufen, bis Sie ein anderes Fahrzeug bekommen oder bis Sie einen unterirdischen Komplex erreichen. Und es gibt noch andere, nicht wieder rückgängig zu machende Situationen. Aber Sie können dafür optieren, das Spiel zu verlassen (siehe Zusammen-

fassung der Tastatur). Ihre neue Position wird, im Besitz eines neuen Raumfahrzeuges, in einer Stadt sein. ABER: Sie werden dafür bestraft werden, alle Objekte, die Sie in Besitz hatten, werden verstreut.

MITARBEITER

Geschrieben und programmiert von Paul Woakes.

© 1988 Novagen Software Ltd.

BACKLASH

SPIELBESCHREIBUNG

1. Dies ist ein schnelles Arcade-Actionspiel.
2. Ziel ist eine hohe Punkterate.
3. Radar/Visier oben zeigt die Position des Feindes.
4. Die Handlung ist kontinuierlich und hat einen steigenden Schwierigkeitsgrad.
5. Anfänglich hat man fünf Leben. Jede 10,000 Punkte werden mit einem weiteren Leben belohnt.

HILFREICHE HINWEISE

1. Wenden Sie sich dem Feind zu, den Sie auf Radar sehen.
2. Bleiben Sie in Bewegung.

SPIELADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Verbinden Sie Joystick durch Anschluß 1.
Schalten Sie Diskettenlaufwerk und Monitor an. Führen Sie die Spieldiskette ins Laufwerk A ein.
Schalten Sie den Computer ein und 'Backlash' wird automatisch laden.
Drücken Sie einmal den Joystick-Feuerknopf, um das Spiel zu starten.

STEUERUNG

- RAKETEN FEUERN – Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf.
- REISE – Benutzen Sie den Joystick wie folgt:
Up = Vorwärts
Down = Rückwärts
Rechts = rechts rotieren
Links = links rotieren
- SPIELPAUSE – Drücken Sie die HELP-Taste auf dem ST und die DEL-Taste auf dem Amiga. Zum Neuanfang, irgendeine Taste drücken.
- SPIEL VERLASSEN – Drücken Sie die UNDO-Taste auf dem ST und die HELP-Taste auf dem Amiga.

MITARBEITER

Programm	Paul Woakes.
Graphische Daten	Mo Warden.
Programmierassistent	Pete Pachla.
Designassistent	Martin Stallard.
Soundeffekte	Michael Rooke.

'Backlash' und das 'Novagen'-Firmenzeichen sind Warenzeichen der Novagen Software Ltd.

© 1987 Novagen Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

CUSTODIAN

Von Chris Hinsley und Nigel Brownjohn.

SZENARIO

Als Hüter einer außerirdischen Urnenhalle ist es Ihr Job, die Überreste eines Kriegsherren aus grauer Vorzeit vor den energiefressenden Parasiten zu schützen, von denen es im Grab nur so wimmelt. Diese Aufgabe müssen Sie bewältigen, bevor diese Parasiten die Energie des Grabes vollständig absaugen können.

STEUERUNGEN

Die vorgegebenen Tasten sind wie folgt, oder benutzen Sie einen Joystick:

- F1 – Ramcon 10mm Raketengranaten
- F2 – 50mm Schwere Sprengraketen
- F3 – Tridant Vertikalraketen
- F4 – Vertikale Elektroriegel

MERCENARY

GAME DESCRIPTION

In Mercenary, you take on the role of a 21st Century soldier of fortune crash-landed on the strife-torn planet Targ. Your intergalactic craft, Prestinium, is beyond repair.

The action focuses mainly on Planet Targ's major areas of habitation, which are virtually deserted now following many years of war between the usurper Mechanoids, an alien race of robots, and Targ's original occupants, the peace-loving Palyars. You will most likely become embroiled in this continuing conflict.

Your challenge is to escape from the planet, having first discovered the means to do so. This can be achieved in differing ways, depending on the various approaches to the game that you may take. How and when you escape is entirely in your own hands. But as you gain experience in beating the system, you may wish to optimise your spoils of war.

For assistance, you can rely on Benson, your in-helmet ninth generation personal computer. Benson displays your guidance systems and provides an interpretation for your view of events in three-dimensional vector graphics. In addition, Benson is able to identify and take into your possession a number of the objects that can be found. Many of these will be useful to your eventual escape.

High in orbit above Targ, you can find the Palyar Colony Craft, where the vestiges of this once proud and peaceful race have plotted their revenge against the Mechanoid occupation. How then to escape? You lack the communication range to call for help from your friends. And, in your business, friends cost money. You don't have much at the moment. And so you begin...

ESCAPE FROM TARG

On arrival, in this, the original Mercenary game, you are conveniently located within Central City. From here you set out to learn the mysteries of Targ. We would suggest that you gain a thorough understanding of this game before moving on.

THE SECOND CITY

Definitely not the place for a beginner! This additional dataset for the original game is designed to present a really tough challenge for experienced Mercenary players.

You crash-land again, but in the eerie red dusk of Targ's southern hemisphere. You're in the Second City. Here, every trick in the book has been used in a conspiracy to hinder your escape. You face a new degree of complexity where all is certainly not as it would seem.

GOOD LUCK!

WARNING: SKILLED ADVENTURERS MAY PREFER NOT TO READ THIS IMMEDIATELY

HELPFUL HINTS – ESCAPE FROM TARG

To begin by stating the obvious: Do read all instructions carefully as there are clues. The serious escapee will also take notes of relevant findings during exploration.

So, where to start? As a beginner, we suggest you follow Benson's prompt and buy the Dominion Dart so conveniently to hand. Fly anywhere without constraints and no penalty, even if you crash!

Surface structures are identifiable from below 500m altitude, but are best appreciated from below 100m. Learn to navigate using the compass and Benson's invaluable Location Indicator. The City area is located within co-ordinates 0-15 x 0-15. But, do not overlook wasteland exploration as there are places of interest out there.

You're unlikely to resist zapping anything for too long. Fire at the base of ground objects to initiate a spectacular collapse. Later on, you may be able to 'put the clock back' and perform a repair job. But for now it's too late. On this occasion, your aggression is detected. The respondent, Palyar or Mechanoid, depends on who is in possession of the site you have zapped. Worth noting? There is an alternative way of detecting site ownership.

You're ready to go underground via an elevator cage. You choose the one at Location 09.06 as you were directed there by the Palyars promising gainful employment. Leave your craft and walk off to explore the complex; an early objective: the Palyar Briefing Room.

In your exploration, you will come across locked doors. There are 'keys' of matching shapes, but these are rarely conveniently to hand. There are also doors with special cross-markings. These access Transporter Rooms, which are a good way to get around. Some (marked with one diagonal) go just one way. There are other links (apparently two-way) that seem quite unreliable. Transporter room types are colour coded, but only from the inside. These provide a means of entry to all seven underground hangar complexes.

Are you ready now to go up to the Palyar Colony Craft, that 'dot' in the sky? If your ship lacks the extra power to reach it, you must have overlooked an important item. Otherwise, on gaining an altitude of 65,000m, there it is!

So you beaver away to amass some wealth. It may be that you choose to pay for your escape from Targ. Good fun as an exercise – and with the same Game Save facility to make things easy, (before cash changes hands), why not? But a thorough exploration of Targ will yield a craft for free. Or what about the Palyar 'special gratitude'? The challenge is not just to escape, although that is an achievement: As a true Mercenary, you'll want to leave with all the wealth that you can. 1,909,000 CR is tops for Central City; 9,000,000 from the Second City!

UNHELPFUL HINT – THE SECOND CITY

Triangular doorways which appear regularly at places of interest give access to the 'author's cheat-room'. Unfortunately, he has the key!

GAME LOAD INSTRUCTIONS

IMPORTANT – IF YOU ARE TO SAVE OUT A GAMEPLAY LATER, FORMAT A BLANK DISC NOW IN PREPARATION.

ATARI ST

Connect joystick through port 1.
Switch on monitor (and remote disc drive.)
Place Game Disc in Drive A. Switch on Computer.
Use mouse to load from Drive A, then to select:

ESCAPE.TOS for 'Escape From Targ' or;
SECOND.TOS for 'The Second City'

AMIGA

Connect joystick through port 2.
Switch on monitor and computer.
On the call for WORKBENCH, Insert your Game Disc.
When invited by the screen display:

Press 1 to load 'Escape From Targ' or
Press 2 to load 'The Second City'.

SAVE GAME FACILITY

You can save out a current gameplay status to pick up later from where you left off.

ENSURE THAT YOUR GAME DISC IS REMOVED FROM DRIVE. ALSO NOTE THAT A SAVE WILL WRITE TO ANY DISC AND WILL CORRUPT EXISTING DOS FILES. USE ONLY A 'SAVES' DISC THAT YOU IDENTIFY ACCORDINGLY.

At any point in the game, insert your 'Saves' disc.

ST – Press (CTRL) and 'S' simultaneously.

AMIGA – Press (ESC)

Benson Response: "SAVE NO. 0-9"

Press required file number.

Benson Response: "PRESS RETURN WHEN READY"

Press (RETURN) – Any other key to abort.

Your current game can now be continued.

TO RE-LOAD GAMESAVE

At any point in a game (following completion of the opening 'crash' sequence), to re-load a previously saved gameplay:

ST – Press (CTRL) and 'L' simultaneously.

AMIGA – Press (ENTER)

Benson Response: "LOAD NO. 0-9"

Press required file number.

Benson Response: "PRESS RETURN WHEN READY"

Press (RETURN) – Any other key to abort.

NOTE – Whilst you may use the same disc for files-SAVES FROM 'ESCAPE FROM TARG' AND 'THE SECOND CITY' WILL NOT LOAD AND PLAY ONE FROM THE OTHER.

KEYBOARD SUMMARY

Press Key(s) as shown If two, simultaneously		Notes & Variations
Respond YES	Y	Otherwise 'NO' is assumed
Run/Walk	R/W	
Board Vehicle	B	Position at centre of vehicle
Forward Power Keys	1-9	0 = Maximum
Reverse Power Keys	F0-F9	
Increase Power	+	Amiga Right Arrow
Decrease Power	-	Amiga Left Arrow
Stop	(SPACE)	For hover in flight
Leave Vehicle	L	
Operate Elevator	E	
Take Object	T	Amiga Up Arrow
Drop Object	D	Amiga Down Arrow
Quit Situation	(HELP)	
Save Gameplay	(CTRL) S	Amiga (ESC)
Load Gameplay	(CTRL) L	Amiga (ENTER)

CONTROLS

Please see Keyboard Summary for operating instructions

Bensons Panel

ELEVATION	Registers your in-flight up/down attitude to the horizontal.
COMPASS	Registers at all times your upright horizontal direction.
ALTITUDE	Gives your in-flight height in Metres.
SPEED	Gives your speed of motion on board any vehicle.
LOCATION	Whilst on or above the surface of Targ, your co-ordinate position is given relative to a city as follows: Black figures 00-99 (West to East) × 00-99 (North to South) Red (or reversed) figures indicate that you are out of range.

Benson provides information and relays incoming messages on the Communications Panel. With Benson in communication mode, you may be asked to respond. Press 'Y' to respond YES, otherwise 'no' is assumed. Various Benson models display additional status indicators.

Walking

Walking is initiated by use of the joystick and directed as follows:

Joystick	Action
Up	Walk forwards
Down	Walk backwards
Left	Turn left
Right	Turn right
Up/Left	Walk forward left

Up/Right
Down/Left
Down/Right

Walk forward right
Walk backward left
Walk backward right

Transport

There are two types of ground based vehicles (GBV's) and three types of flight craft. All have varying capabilities. They operate with a range of speeds, including fine adjustment, both forwards and reverse. Flight craft can also hover. There is also one intergalactic craft. GBV's are directed by use of the joystick as follows:

Joystick	Action
Left	Turn left
Right	Turn right

FLIGHT CRAFT need sufficient speed to take off. On the ground they behave as GBV's but are controlled for direction in flight by the joystick as shown:

Joystick	Action
Up	Climb
Down	Dive
Left	Bank left
Right	Bank right
Up/Left	Climb left
Up/Right	Climb right
Down/Left	Dive left
Down/Right	Dive right

Elevators

Underground complexes are accessible from the surface. Locate a three-sided cage and position yourself, or your craft, on the surface within the cage before operating. (See Keyboard Summary.)

There is also an elevator entrance on the top surface of the 'sky city' Colony Craft. Position yourself on the square pad adjacent to the landing strip to gain entrance to the hangar below.

Combat

In any vehicle, outside of a hangar, depress the joystick 'fire' button to launch your missile. To destroy ground installations, fire at their base. If you are under attack, this is relentless. Unless you can knock out the enemy craft, it will ultimately find you and home in for the kill.

Objects

A number of objects can be picked up and carried under Benson's control. Not all of these are useful. You can carry up to ten objects at any one time. Objects are placed down in reverse order; the last taken is the first dropped.

Quit Option

Mercenary could potentially play for ever. You will never be 'killed', although there are penalties if your craft is hit by a missile. This, and other conditions, can leave you in a position of having to walk, possibly for hours, to regain a vehicle or reach an underground complex. And there can be other irretrievable situations. But you can quit to opt out. (See Keyboard Summary). You will be returned to a city location in possession of a new craft. BUT there is a penalty: Any objects that you hold will be scattered around.

CREDITS

Written and programmed by Paul Woakes.

© 1988 Novagen Software Ltd.

BACKLASH

GAME DESCRIPTION

1. This is a fast action arcade game.
2. Objective is a High Score.
3. Radar/Sights head-up display shows enemy locations.
4. Action is continuous with increasing difficulty.
5. Five lives to start. Extra life awarded for every 10,000 points.

HELPFUL HINTS

1. Turn towards enemy sighted on the radar.
2. Keep moving.

GAME LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Connect joystick through port 1.
Switch on disk drive and monitor. Place Game Disk in drive A.
Switch on the computer and Backlash will autoloading.
Press the joystick fire button once to start the game.

CONTROLS

- | | |
|---------------|--|
| FIRE MISSILES | - Press the joystick fire button. |
| TRAVEL | - Use the joystick as follows:
Up = Move forward
Down = Move backwards
Right = Rotate right
Left = Rotate left |
| PAUSE GAME | - Press HELP key on St and DEL key on the Amiga. To restart press any key. |
| QUIT GAME | - Press UNDO key on the St and HELP key on the Amiga. |

CREDITS

Programme	Paul Woakes.
Graphics Data	Mo Warden.
Programme Assistant	Pete Pachla.
Design Assistant	Martin Stallard.
Sound Effects	Michael Rooke.

Backlash and Novagen logo are trademarks of Novagen Software Ltd.

© 1987 Novagen Software Ltd. All rights reserved.

CUSTODIAN

By Chris Hinsley and Nigel Brownjohn.

SCENARIO

As guardian of an alien columbarium your job is to protect the ancient warlord's ancient remains from the energy consuming parasites that infest the tomb. This has to be achieved before they suck the tomb's power dry.

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari St series and 1040 St series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

- F1 - Ramcon 10mm rocket shells
- F2 - 50mm Heavy demolition rockets
- F3 - Tridant vertical rockets
- F4 - Vertical electro bolts
- F5 - Diagonal laser beams
- F6 - Diagonal multi plasmas
- F7 - High burn fireballs
- F8 - Ejectable laser turret
- F9 - X15 Homing missiles
- F10 - Megaclear smart bombs

Press the fire button to activate the selected weapon.

GAMEPLAY

Your job is to protect the tomb by collecting all the alien pods located around each level and to destroy them in the pod annihilation chambers. You start the game with a life energy, when this reaches zero you will expire. The tomb also has an energy level, if this reaches zero then the tomb shuts down, killing you in the process.

You start the game with 1000 credits (which are used to purchase weaponry) and a full batch of ejectable laser turrets.

PODS

Pods appear in a random place on the map in a quantity set by the current level of play, up to a maximum of 20. Initially they are relatively weak but grow at intervals becoming more powerful, absorbing the tomb energy in the process. Pods can fire a heat seeking sucker that drains your energy (the more powerful the pod, the more energy they drain). This sucker can be shaken off or will self destruct after a short time. Collecting a pod gives you 200 credits.

ALIENS

Aliens attack in waves using different weapons and tactics. Different aliens are sensitive to different weapons.

Credits are obtained from killing aliens (about 24 each). It is best to use the most suited weapon for each alien type if you want to survive longer.

GUARDIAN

This creature appears after all pods in the map have been collected. It is very strong and fires the same heat seeking suckers as the pods. On destroying a guardian you will pick up 200 credits.

POD POINTER

This indicator points to the next pod on the map. This indicator can only work while you are not carrying any pods. Collection of more than one pod can only be done 'blind'.

ENERGY INDICATORS

The indicator on the left is your life force and the indicator on the right is the total tomb energy. The more energy they have the higher the displayed level.

TELEPORTS

While standing in the middle of a teleport bay (a large cabinet with a 'T' in the centre) pull down on the joystick or press down on the keyboard. You cannot take a teleport journey unless you can pay a sum of 100 credits. The teleporters transport you around the level and as an added bonus give you 256 energy points back!

SILO

While standing in the middle of an ammunition silo (a large cabinet with a bullet in the centre) pull down on the joystick or press down on the keyboard and you will enter. Once inside, left and right or the relevant function key selects the weapon, up to buy ammunition or down to sell it. All weapons have a maximum level that you cannot go beyond.

POD ANNIHILATION CHAMBERS

If you are carrying a pod or pods you can enter a pod chamber by pressing down while standing in the centre, this gives you 1024 energy points back. Once in the chamber use the joystick or keys to move the sight around the screen. When the pod enters the sights press fire to destroy it. If left alone the pods will gradually grow larger until they reach the final red stage and then they disappear back onto the map in weak form so that they have to be collected again. The more pods you are carrying the more pods you have to destroy at a time! The next level is reached when you have to destroy the last pod. As each pod is destroyed the tomb reclaims 48 points of energy back. The amount of pods you have destroyed so far on the level is displayed on screen.

CREDITS

Designed by Chris Hinsley and Nigel Brownjohn.

Programming by Chris Hinsley.

Graphics by Nigel Brownjohn.

Music by David Whittaker.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

ELIMINATOR

de John M Phillips © 1988

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Les Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disque si nécessaire. On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Placez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton RESET. Le jeu prendra quelques secondes pour se charger.

COMMODORE AMIGA

Commodore A500, A1000 et A2000. On vous conseille de débrancher tout l'hardware de votre ordinateur. Insérez le disque Kickstart si demandé. Insérez le disque du jeu. Le jeu prendra quelques secondes pour se charger.

SCENARIO

Du plus profond de la terre est venue une machine encerclée par la mort qui tue mais ne peut pas être tuée... L'Eliminator.

Une machine de guerre dont la poursuite solitaire est de supprimer toutes formes de vie – voyageant d'une planète à une autre en rasant tout sur son passage.

Eliminator – La machine ayant un pouvoir destructeur ultime.

JEU

Eliminator est un jeu progressif du genre "abattez-les tous", qui se déroule le long d'une piste sinueuse. L'objectif du jeu est de conduire votre véhicule à travers chaque étape, tirant sur tout ce qui apparaît et en franchissant/détruisant des obstacles.

DISPOSITION DE L'AFFICHAGE

Au bas du côté droit de l'écran il y a 6 icônes qui représentent vos armes courantes. Elles sont, de bas en haut:

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. CANON A TIR SIMPLE | Vous commencez avec celui-ci seulement. |
| 2. CANON A 2 TIRS | |
| 3. CANON A TIR DE COTE | |
| 4. BOMBES REBONDISSANTES | |
| 5. CANON A DOUBLE TIR | Use vos munitions rapidement |
| 6. CANON A TRIPLE TIR | Use vos munitions encore plus vite |

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois.

Au bas du côté gauche de l'écran:

- | | |
|--------------|--|
| 1. MUNITIONS | Le stock est limité. |
| 2. BOUCLIERS | Vous perdez l'énergie de votre bouclier chaque fois que vous êtes touché, perdez votre bouclier et vous mourrez. |
| 3. VIES | Vous commencez avec 3 vies et en gagnez une supplémentaire pour chaque 10000 points |

Les objets et les créations que vous rencontrerez sur la piste se présentent sous des formes variées:

1. EXTRA-TERRESTRES

Ils rebondissent ça et là, rodent autour de vous ou se dirigent sur vous. Ils peuvent, habituellement, être descendus par un seul tir.

2. MURS

Objets immobiles qui ne peuvent pas être détruits.

3. CIBLES

Signaux lumineux clignotants que vous devez abattre pour pouvoir passer. Des rampes inclinées qui vous soulèvent en l'air pendant quelques secondes ou qui peuvent même vous envoyer au plafond.

5. ARMES EN PRIME

Collectionnez ces pyramides tournantes pour avoir une arme supplémentaire.

6. MUNITIONS EN PRIME

Collectionnez ces cubes tournants pour avoir des munitions supplémentaires.

Vous commencez le jeu avec 3 vies. Si vous rencontrez un extra-terrestre ou un obstacle, ou si vous perdez tout vos boucliers, vous perdez alors une vie et recommencez le jeu sans la dernière arme que vous aviez gagnée.

CONTROLS

Sur l'écran de titre:

- | | |
|-------|-----------------------------|
| F1/F2 | = Musique en marche/éteinte |
| F3/F4 | = Effets allumés/éteints |
| F5/F6 | = Ecran 50/60Hz |

Dans le jeu:

Votre appareil est contrôlé par le manche à balai seulement.

- | | |
|-----------------|--|
| FEU: | Tirez. |
| GAUCHE/DROITE: | Tournez à droite/à gauche |
| EN HAUT/EN BAS: | Choisissez une arme parmi celles qui sont disponibles (ICôNES à gauche de l'écran) |
| ESPACE | = Pause/continuez |
| Q | = Quittez le jeu. |

MOT DE PASSE

Régulièrement, après plusieurs niveaux, un mot de passe vous sera donné, que vous pourrez taper sur votre écran d'AIDE (HELP). Ceci vous permettra de sauter les premiers niveaux une fois que vous y avez montré votre compétence.

CREDITS

Un programme original Atari ST conçu et écrit par John Phillips.

Version Amiga par Linel Software.

Graphismes de Pete Lyon (Atari ST).

Produit par Paul Chamberlain.

MERCENARY

DESCRIPTION DU JEU

Dans Mercenary vous assumez le rôle d'un soldat de fortune du 21ème siècle qui s'est posé en catastrophe sur la planète Targ déchirée par les conflits. Votre vaisseau intergalactique, Prestinium, est irréparable.

L'action se concentre principalement sur les zones d'habitation majeures de la planète Targ qui sont maintenant pratiquement désertes suite à de longues années de guerre entre les Mechanoids usurpateurs, une race étrangère de robots et les premiers occupants de Targ, les pacifiques Palyars. Vous vous trouverez probablement mêlé à ce conflit sans fin.

Votre défi est de vous échapper de la planète, après avoir découvert les moyens de le faire. Ceci peut se réaliser diversement, selon la façon dont vous abordez le jeu. Quand et comment vous vous échappez est entièrement entre vos mains. Mais au fur et à mesure que vous parvenez à vous jouer du système, vous voudrez peut-être augmenter votre butin de guerre.

Vous pouvez compter sur l'aide de Benson, un micro-ordinateur de la neuvième génération qui se trouve à l'intérieur de votre casque. Benson affiche votre système de guidage et vous fournit une interprétation de ce que vous voyez en infographie vectorielle tri-dimensionnelle. De plus, Benson est capable d'identifier et de prendre des objets que vous trouverez en route. Nombre de ces objets vous seront utiles pour vous échapper.

En orbite au-dessus de Targ, vous trouverez le Vaisseau de la Colonie Palyar, où ce qui reste de cette race jadis fière et pacifique complote contre l'occupation Mechanoid. Comment vous échapper? Vous n'avez pas une portée de transmission suffisante pour demander de l'aide à vos amis. Et puis, de toute façon les amis ça coûte cher. Et vous n'avez pas beaucoup d'argent en ce moment. Alors vous commencez...

EVASION DE TARG

Au début du jeu, vous êtes situé fort à propos dans la Ville Centrale. De là vous partez à la recherche des mystères de Targ. Nous vous conseillons de bien vous familiariser avec le jeu avant de poursuivre.

LA DEUXIEME VILLE

Ce n'est vraiment pas l'endroit idéal pour un débutant. Cet ensemble de données supplémentaires a été conçu spécialement pour offrir un défi sérieux à des joueurs expérimentés.

Vous vous posez en catastrophe de nouveau, mais cette fois à la lumière rouge et sinistre du crépuscule de l'hémisphère sud de Targ. Vous êtes dans la Deuxième Ville. Là, on a employé toutes les ruses pour vous empêcher de vous échapper. Vous devez affronter de nouvelles difficultés, et rien n'est comme il semble.

BONNE CHANCE!

ATTENTION: LES AVENTURIERS EXPERIMENTES PREFERERAIENT PEUT-ETRE NE PAS LIRE CE QUI SUIVRA IMMEDIATEMENT

SUGGESTIONS – EVASION DE TARG

Pour commencer, une évidence: lisez toutes les instructions soigneusement car elles contiennent des indices. Vous devrez aussi prendre note des découvertes que vous faites pendant votre exploration. Alors, où commencer? En tant que débutant, nous vous conseillons de suivre les incitations de Benson et d'acheter la Flèche de Domination qui se trouve à portée de main. Volez n'importe où sans contrainte ou pénalité, même si vous vous écrasez!

Les structures de surface peuvent être indétectées à une altitude inférieure à 500 m, mais seront mieux évaluées à une altitude inférieure à 100 m. Apprenez à vous diriger grâce à la boussole et l'indétectable Indicateur d'Emplacements de Benson. La zone de la Ville est située dans les limites des coordonnées 0-15 x 0-15. Mais ne négligez pas l'exploration des terrains vagues car vous y trouverez des choses intéressantes.

Il est peu probable que vous résistiez longtemps à l'attaque. Tirez au pied d'objets au sol et ils s'écrouleront de façon spectaculaire. Plus tard, vous pourrez peut-être 'revenir en arrière' et effectuer une réparation. Mais pour l'instant c'est trop tard. Votre agression a été découverte. L'agressé est soit Palyar soit Mechanoid selon le site que vous avez attaqué. Cela ne vaut rien? Il existe une autre façon de déceler quel site appartient à qui.

Vous êtes prêt à aller au sous-sol en ascenseur. Vous choisissez celui au Point 09.06 car les Palyars vous ont promis que vous y trouveriez du travail rémunéré. Quittez votre vaisseau et allez explorer le complexe; un premier objectif: la Salle de Briefing des Palyars.

Au cours de votre exploration, vous trouverez des portes fermées à clé. Il existe des doubles de ces 'clés' mais ils sont rarement à portée de main. Il existe aussi des portes marquées d'une croix. Celles-ci donnent accès aux Salles de Transport, ce qui vous permettra de vous déplacer. Certaines (marquées d'une diagonale) ne vont que dans une direction. Il existe d'autres liaisons (apparemment à direction double) mais ne vous y fiez pas. Les différents types de salles de transport ont une couleur de code, mais seulement de l'intérieur. Cela vous permet de pénétrer à l'intérieur des sept hangars souterrains.

Etes-vous prêt maintenant à monter au Vaisseau de la Colonie Palyar, ce 'point' dans le ciel? Si votre vaisseau manque de puissance pour l'atteindre, c'est que vous avez négligé une chose importante. Autrement, vous le trouverez à une altitude de 65,000 m!

Alors vous travaillez d'arrache-pied pour amasser un peu d'argent. Peut-être choisirez-vous de payer pour votre évasion de Targ. C'est amusant et puis grâce à la fonction Sauvegarder le Jeu pour vous faciliter les choses (avant que l'argent ne passe en d'autres mains) pourquoi pas? Mais une exploration approfondie de Targ vous rapportera un vaisseau gratuit. Et cette 'fameuse reconnaissance' Palyar? Votre défi n'est pas seulement de vous échapper, bien que cela soit un exploit en lui-même: En vrai Mercenaire que vous êtes, vous voudrez partir avec autant

d'argent que possible. 1,909,000 CR est super pour la Ville Centrale; 9,000,000 de la Deuxième Ville!

SUGGESTION PEU UTILE – LA DEUXIEME VILLE

Les portes triangulaires qui apparaissent régulièrement aux endroits intéressants donnent accès à 'la salle de tricherie de l'auteur.' Malheureusement il a la clé!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DU JEU

IMPORTANT – SI VOUS AVEZ L'INTENTION DE SAUVEGARDER UNE PARTIE PLUS TARD, FORMATEZ UNE DISQUETTE VIERGE DES MAINTENANT.

ATARI ST

Reliez le manche à balai au point d'accès 1.
Allumez le moniteur (et l'unité de disques à distance).
Places la disquette de jeu dans l'unité A. Allumez l'ordinateur.
Utilisez la souris pour charger de l'Unité A, puis pour sélectionner:

ESCAPE. TOS pour 'Evasion de Targ' ou
SECOND. TOS pour 'La Deuxième Ville'

AMIGA

Reliez le manche à balai au point d'accès 2.
Allumez le moniteur et l'ordinateur.
A l'incitation WORKBENCH, introduisez votre Disquette de Jeu. Lorsque l'affichage d'écran vous l'indique:
Appuyez sur 1 pour charger 'Evasion de Targ' ou
Appuyez sur 2 pour charger 'La Deuxième Ville'.

FONCTION DE SAUVEGARDE DU JEU

Vous pouvez sauvegarder un état de partie en cours et y revenir plus tard,

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE DISQUETTE DE JEU N'EST PLUS DANS L'UNITE DE DISQUES. DE PLUS NOTEZ QU'UNE SAUVEGARDE S'ENREGISTRERA SUR N'IMPORTE QUELLE DISQUETTE ET ALTERERA LES FICHIERS DOS EXISTANTS. UTILISEZ TOUJOURS UNE DISQUETTE DE 'SAUVEGARDE' ET IDENTIFIEZ-LA EN CONSEQUENCE.

Introduisez votre disquette de 'Sauvegarde' à n'importe quel moment du jeu.

ST – Appuyez sur (CTRL) et 'S' simultanément.

AMIGA – Appuyez sur (ESC)

Réponse de Benson: "SAVE NO. 0-9"

Appuyez sur le numéro du fichier requis.

Réponse de Benson: "PRESS RETURN WHEN READY"

Appuyez sur (RETURN) – Choisissez n'importe quelle autre touche pour abandonner le programme.

Vous pouvez maintenant continuer votre partie.

POUR RECHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Pour recharger une partie déjà sauvegardée à n'importe quel moment du jeu (après avoir effectué la séquence 'crash') d'ouverture:

ST – Appuyez sur (CTRL) et 'L' simultanément.

AMIGA – Appuyez sur (ENTER)

Réponse de Benson: "LOAD NO. 0-9"

Appuyez sur le numéro du fichier requis.

Réponse de Benson: "PRESS RETURN WHEN READY"

Appuyez sur (RETURN) – Choisissez n'importe quelle autre touche pour abandonner le programme.

NOTEZ – Bien que vous puissiez utiliser la même disquette pour les fichiers – VOUS NE POURREZ CHARGER OU JOUER LES DISQUETTES DE SAUVEGARDE 'EVASION DE TARG' ET 'LA DEUXIEME VILLE' A PARTIR L'UNE DE L'AUTRE.

RESUME DU CLAVIER

Appuyez sur la ou les touches comme indiqué.		Notes et variations
Appuyez sur 2 touches simultanément		
Répondez YES (OUI)	Y	Autrement on assume que la réponse est NO
Courez/Marchez	R/W	
Montez à bord d'un véhicule	B	Placez-vous au centre du véhicule
Touchez de Puissance Avant	1-9	0 = Maximum
Touchez de Puissance Arrière	F0-F9	
Augmentez Puissance	+	Amiga Flèche droite
Diminuez Puissance	-	Amiga Flèche gauche
Arrêt	(SPACE)	Pour planer en vol
Quittez Véhicule	L	
Opérez Ascenseur	E	
Prenez Objet	T	Amiga Flèche haut
Laissez tomber Objet	D	Amiga Flèche bas
Abandonnez Situation	(HELP)	
Sauvegardez Partie	(CTRL) S	Amiga (ESC)
Chargez Partie	(CTRL) L	Amiga (ENTER)

COMMANDES

Reportez-vous au paragraphe Résumé du clavier pour les consignes d'exploitation.

Panneau de Benson

ELEVATION	Enregistre votre position en vol à l'horizontale
BOUSSOLE	Enregistre votre direction horizontale/verticale
ALTITUDE	Donne votre altitude en vol en Mètres
VITESSE	Donne votre vitesse de mouvement à bord de n'importe quel véhicule.
EMPLACEMENT	Sur ou au-dessus de la surface de Targ, vos coordonnées de position vous sont

données par rapport à une ville comme suit:
Chiffres noirs 00-99 (Ouest à Est) ×
00-99 (Nord au Sud) Chiffres rouges
(ou inversés) indiquent que vous êtes
hors de portée.

Benson fournit des informations et relaie les messages qui arrivent sur le Panneau de Communications. Avec Benson en mode de communication, il vous faudra peut-être répondre. Appuyez sur 'Y' pour répondre OUI, autrement on assumera que la réponse est NON. Divers modèles de Benson affichent des indicateurs d'état supplémentaires.

Marcher

La fonction de marche est déclenchée par le manche à balai et opérée comme suit:

<i>Manche à balai</i>	<i>Action</i>
Haut	Avancez
Bas	Reculez
Gauche	Tournez à gauche
Droite	Tournez à droite
Haut/Gauche	Marchez en avant gauche
Haut/Droite	Marchez en avant droite
Bas/Gauche	Marchez en arrière gauche
Bas/Droite	Marchez en arrière droite

Transport

Il existe deux types de véhicules basés au sol (GBV) et trois types de vaisseaux de vol. Tous ont des moyens divers. Ils fonctionnent avec une gamme de vitesses, y compris un réglage fin, marche avant et arrière. Les vaisseaux de vol peuvent aussi planer. Il existe aussi un vaisseau intergalactique. Les GBV sont opérés à l'aide du manche à balai comme suit:

<i>Manche à balai</i>	<i>Action</i>
Gauche	Tournez à gauche
Droite	Tournez à droite

LES VAISSEAUX DE VOL ont besoin de suffisamment de vitesse pour décoller. Au sol ils s'opèrent de la même façon que les GBV mais leur direction en vol est contrôlée par le manche à balai comme suit:

<i>Manche à balai</i>	<i>Action</i>
Haut	Grimpez
Bas	Plongez
Gauche	Virez à gauche
Droite	Virez à droite

Haut/Gauche
Haut/Droite
Bas/Gauche
Bas/Droite

Grimpez gauche
Grimpez droite
Plongez gauche
Plongez droite

Ascenseurs

Les complexes souterrains sont accessibles à la surface. Repérez une cage à trois côtés et placez-vous ou votre vaisseau sur la surface à l'intérieur de la cage avant de l'activer. (Voir Résumé du Clavier).

Il existe aussi une entrée d'ascenseur en haut de la 'ville ciel' du Vaisseau de la Colonie. Placez-vous sur la rampe carrée à côté de la piste d'atterrissage pour gagner accès au hangar au-dessous.

Combat

Dans n'importe quel véhicule, à l'extérieur d'un hangar, relâchez le bouton de tir du manche à balai pour lancer votre missile. Pour détruire des installations au sol, visez la base. Si vous êtes attaqué, ce sera de façon implacable. A moins que vous ne réussissiez à éliminer le vaisseau ennemi, il vous trouvera éventuellement et se dirigera sur vous pour vous achever.

Objets

Un certain nombre d'objets peuvent être ramassés et portés par Benson. Mais pas tous ces objets sont utiles. Vous pouvez porter jusqu'à dix objets à la fois. Les objets sont placés en ordre inverse; le dernier qui a été ramassé est le premier à être laissé tomber.

Abandonner une Option

Potentiellement vous pourriez jouer à Mercenary éternellement. Vous ne serez jamais 'tué', mais vous serez pénalisé si votre vaisseau est touché par un missile. Ceci et d'autres circonstances vous obligeront peut-être à marcher pendant des heures à la recherche d'un véhicule ou d'un complexe souterrain. Vous pourriez vous trouver dans des situations irrémédiables. Mais vous pouvez toujours abandonner. (Voir Résumé du Clavier) Vous reviendrez à un emplacement de la ville avec un nouveau vaisseau. MAIS vous serez pénalisé: Tout objet en votre possession sera éparpillé.

GÉNÉRIQUE

Ecrit et programmé par Paul Woakes.

© 1988 Novagen Software Ltd.

BACKLASH

DESCRIPTION DU JEU

1. C'est un jeu d'arcade à l'action forcenée.
2. Votre but est de faire un bon score.
3. Radar/Mires au niveau des yeux montrent les emplacements ennemis.
4. L'action est continue et augmente en difficulté.
5. 5 vies pour commencer. Une vie supplémentaire à chaque 10,000 points.

SUGGESTIONS

1. Tournez-vous vers l'ennemi qui apparait sur le radar.
2. Continuez à avancer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DU JEU

ATARI ST

Reliez le manche à balai au point d'accès 1.
Allumez l'unité de disques et le moniteur. Introduisez la Disquette de Jeu dans l'unité de disques A.
Allumez l'ordinateur et Backlash se chargera automatiquement.
Appuyez sur le bouton de tir du manche à balai une fois pour démarrer le jeu.

COMMANDES

- TIR DE MISSILES** – Appuyez sur le bouton de tir du manche à balai.
- VOYAGER** – Utilisez le manche à balai comme suit:
Haut = Avancer
Bas = Reculer
Droite = Pivoter sur droite
Gauche = Pivoter sur gauche
- INTERROMPRE JEU** – Appuyez sur la touch HELP pour le ST et sur la touche DEL pour l'Amiga.
Pour redémarrer appuyez sur n'importe quelle touche.
- ABANDONNER JEU** – Appuyez sur la touche UNDO pour le ST et sur la touch HELP pour l'Amiga.

GENERIQUE

Programme	Paul Woakes.
Données graphiques	Mo Warden.
Aide programmeur	Pete Pachla.
Aide concepteur	Martin Stallard.
Bruitage	Michael Rooke.

Backlash et le sigle Novagen sont des marques déposées de Novagen Software Ltd.

© 1987 Novagen Software Ltd. Tous droits réservés.

CUSTODIAN

de Chris Hinsley et Nigel Brownjohn.

SCÉNARIO

En tant que gardien d'un columbarium extra-terrestre, votre tâche est de protéger les vieux restes de l'ancien seigneur de la guerre contre les parasites qui infestent le tombeau. Vous devez réussir avant qu'ils ne sucent la puissance du tombeau jusqu'à la moëlle.

COMMANDES

Les touches de commande par défaut sont comme suit.
Ou utilisez un manche à balai.

- F1 – Obus de roquette 10mm Ramcon
- F2 – Roquettes 50mm à démolition lourde
- F3 – Roquettes verticales Tridant
- F4 – Eclairs électro verticaux
- F5 – Rayons laser diagonaux
- F6 – Multi plasmas diagonaux
- F7 – Boules de feu à haute température
- F8 – Tourelle à laser éjectable
- F9 – Missiles à tête chercheuse X15
- F10 – Bombes intelligentes mégaclaires

Appuyez sur le bouton de feu pour activer l'arme choisie.

LE JEU

Votre tâche est de protéger le tombeau en ramassant toutes les capsules extra-terrestres situées à chaque niveau et de les détruire dans des chambres d'extermination pour capsules. Vous démarrez le jeu avec une énergie de vie, et lorsqu'elle atteint zéro vous êtes mort. Le tombeau aussi a un niveau d'énergie, et si ce niveau atteint zéro, la tombe se referme et vous tue en même temps. Vous commencez le jeu avec 1000 unités à votre crédit (à utiliser pour acheter des armes) et un lot complet de tourelles à laser éjectables.

CAPSULES

Les capsules apparaissent sur la carte au hasard, et leur nombre dépend du niveau de jeu en cours sans pouvoir excéder 20. Au début elles sont relativement faibles, mais elles deviennent de plus en plus puissantes à intervalles réguliers et finissent par absorber l'énergie du tombeau. Les capsules sont capables de tirer avec une ventouse à tête chercheuse de chaleur qui vous vide de votre énergie (plus la capsule est puissante, plus vous perdrez d'énergie). Vous pouvez vous débarrasser de cette ventouse, ou bien elle s'auto-détruit après un court instant. Si vous ramassez une capsule vous recevrez 200 unités.

EXTRA-TERRESTRES

Les extra-terrestres attaquent par vagues et utilisent diverses armes et tactiques. Certains extra-terrestres sont sensibles à certaines armes. Si vous tuez un extra-terrestre, vous recevrez des unités (environ 24). Il vaut mieux utiliser l'arme la mieux appropriée à chaque type d'extra-terrestre si vous voulez survivre plus longtemps.

GUARDIEN

Cette créature apparaît une fois que toutes les capsules ont été ramassées. Elle est très forte et utilise les mêmes ventouses que les capsules. Si vous éliminez un gardien, vous recevrez 200 unités.

INDICATEUR DE CAPSULE

Indique la capsule suivante sur la carte. Cet indicateur ne marche que quand vous ne portez pas de capsules. Le ramassage de plus d'une capsule ne peut se faire qu'à l'aveuglette.

INDICATEURS D'ENERGIE

L'indicateur situé à gauche est votre force de vie et l'indicateur situé à droite est l'énergie totale du tombeau. Plus ils ont d'énergie, plus le niveau affiché est élevé.

TELEPORTS

Quand vous vous tenez au milieu d'une baie de téléport (un grand cabinet avec un 'T' au milieu) tirez sur le manche à balai ou appuyez sur le clavier. Vous ne pouvez voyager en téléport que si vous pouvez payer la somme de 100 unités. Les téléporteurs vous transportent autour du niveau et en prime vous rendent 256 points d'énergie!

SILO

Quand vous vous tenez au milieu d'un silo de munitions (un grand cabinet avec une balle au milieu) tirez sur le manche à balai ou appuyez sur le clavier et vous pourrez entrer. Une fois à l'intérieur, gauche et droit ou la touche de fonction appropriée sélectionne l'arme, haut achète les munitions et bas les vend. Toutes les armes ont un niveau maximum au-delà duquel vous ne pouvez continuer.

CHAMBRES D'EXTERMINATION POUR CAPSULES

Si vous portez une ou des capsules, vous pouvez pénétrer dans une chambre pour capsule. Appuyez sur une touche du clavier quand vous vous tenez au centre, ce qui vous rend 1024 points d'énergie. Une fois dans la chambre, utilisez le manche à balai ou les touches pour bouger la mire autour de l'écran. Quand la capsule est en vue, appuyez sur le bouton de feu pour la détruire. Si vous ne les détruisez pas, les capsules grossiront jusqu'à ce qu'elles atteignent le stade final quand elles passent au rouge, puis elles disparaissent sur la carte et reviennent sous la forme de capsules faibles qui devront être ramassées de nouveau. Plus vous portez de capsules, plus vous devez en détruire à la fois. Vous atteignez le niveau suivant une fois la dernière capsule détruite. Au fur et à mesure que chaque capsule est détruite, le tombeau récupère 48 points d'énergie. La quantité de capsules que vous avez détruite à ce niveau jusqu'ici est affichée sur l'écran.

GENERIQUE

Conçu par Chris Hinsley et Nigel Brownjohn.

Programmation Chris Hinsley.

Graphiques Nigel Brownjohn.

Musique David Whittaker.

Produit par Paul Chamberlain.

ELIMINATOR

von John M Phillips © 1988

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Atari 520 ST und 1040 ST Serie mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es wird empfohlen, die Hardware vom Computer zu entfernen. Die Diskette in das Laufwerk einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden um zu laden.

Commodore Amiga

A500, A1000 und A2000. Es ist ratsam, die Hardware von dem Computer zu entfernen. Kickstart eingeben, falls erforderlich. Spieldiskette einlegen. Das Spiel braucht ein paar Sekunden um zu laden.

SZENARIO

Aus dem Untergrund kam eine vom Tod umgebene Maschine, die tötet, aber nicht getötet werden kann . . . Der ELIMINATOR.

Eine Kriegsmaschine, deren einziges Streben darin besteht, alle Formen des Lebens auszurotten und von Planet zu Planet reist und alles auf ihrem Weg vernichtet.

ELIMINATOR – die perfekte Feuerkraft.

SPIELEN

ELIMINATOR ist ein progressives Ballerspiel, das auf einem langen, kurvenreichen Kurs stattfindet. Ziel des Spiels ist es, Ihr Fahrzeug durch jeden Abschnitt zu steuern und dabei auf alles, was in Sicht kommt, zu schießen und Hindernisse zu bewältigen oder zu zerstören.

ANZEIGE-LAYOUT

Unten, auf der rechten Seite des Bildschirms gibt es 6 Icons, die Ihre gegenwärtigen Waffen repräsentieren.

Diese sind, von unten nach oben:

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Einzelne feuernde Kanone | Sie starten nur mit dieser Kanone |
| 2. Doppelt feuernde Kanone | |
| 3. Seitlich feuernde Kanone | |
| 4. Springende Bomben | |
| 5. Doppelt feuernde Kanone | verbraucht schnell die Munition |
| 6. Dreigach feuernde Kanone | verbraucht die Munition noch schneller |

Sie können nur eine Waffe zu einem Zeitpunkte benutzen.

Folgende Objekte finden Sie unten auf der linken Seite:

- | | |
|-------------------|---|
| 1. Munition | begrenzte Versorgung mit Munition |
| 2. Schutzschilder | Sie verlieren Schutzschildenergie immer dann, wenn Sie getroffen worden sind. Erhalten Sie sie, dann sind Sie tot |
| 3. Leben | Sie starten mit 3 Leben und gewinnen Extraleben nach jeden 10,000 Punkten |

Entlang der Straße treffen Sie Objekte und Kreaturen in verschiedenen Formen:

- | | |
|------------------|---|
| 1. Außerirdische | Diese Springen umher, schweben oder richten sich auf Sie aus. Gewöhnlich können sie mit einem einzigen Schuß vernichtet werden. |
| 2. Mauern | Unbewegliche Objekte, die nicht zerstört werden können. |
| 3. Ziele | Aufblinkende Leuchtfeuer die abgeschossen werden müssen damit man vorbeikommt. |
| 4. Rampen | Ansteigende Rampen, die Sie entweder einige Sekunden in die Luft werfen oder Sie sogar an die Decke schleudern können. |
| 5. Waffenzulage | Sammeln Sie diese sich drehenden Pyramiden, um Extrawaffen zu bekommen. |
| 6. Waffenzulage | Sammeln Sie diese sich drehenden Würfel, um Extramunition zu bekommen. |

Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben. Wenn Sie in Kontakt mit einem Außerirdischen oder einem Hindernis kommen oder all Ihre Schutzschilder verlieren, dann verlieren Sie ein Leben und müssen das Spiel mit dem Verlust der letzten Waffe, die Sie gesammelt haben, wieder beginnen.

KONTROLLEN

Auf dem Titelschirm:

- | | |
|-------|-----------------------|
| F1/F2 | = Musik aus/an. |
| F3/F4 | = Effekte aus/an. |
| F5/F6 | = 50/60Hz Bildschirm. |

Während des Spiels:

Ihr Raumschiff wird nur durch den Joystick kontrolliert.

- | | |
|---------------|--|
| Feuerknopf: | Waffengebrauch |
| Links/Rechts: | Nach links/rechts steuern |
| Hoch/runter: | Waffe aussuchen von denen, die zur Verfügung stehen (Icons auf der linken Seite des Bildschirms) |
| Leertaste | = Pause/Weitermachen |
| Q | = mit dem Spiel aufhören |

KENNWORT-SYSTEM

Immer, wenn Sie einige Levels absolviert haben, bekommen Sie ein password (Kennwort), das Sie auf den HELP-Bildschirm eintippen können. Das ermöglicht Ihnen, die Anfangs-level zu überspringen, wenn Sie sie schon einmal gemeistert haben.

ANMERKUNGEN

Das Original- Atari ST Programm wurde von John Phillips entworfen und geschrieben.

Amiga version von Linel Software.

Graphische Darstellungen von Pete Lyon (Atari ST).

Produziert von Paul Chamberlain.

MERCENARY

SPIELBESCHREIBUNG

In MERCENARY (Söldner) nehmen Sie die Rolle eines Glücksritters aus dem 21. Jahrhundert ein, der auf dem durch Kämpfe zerrissenen Planeten Targ notgelandet ist. Ihr intergalaktisches Raumschiff, Prestinium, ist nicht mehr zu reparieren.

Die Handlung konzentriert sich hauptsächlich auf die Hauptwohngebiete, die etzt nach vielen Kriegsjahren zwischen den Ursupatoren Mechanoids, einer fremden Roboterrasse, und den friedlichen Palyars, Targs ursprünglichen Einwohnern, praktisch verlassen sind. Sie werden mit höchster Wahrscheinlichkeit in diesen andauernden Konflikt verwickelt werden.

Ihre Herausforderung besteht darin, von diesem Planeten zu fliehen, indem Sie zuerst herausfinden, mit welchen Mitteln dies geschieht. Dies kann auf verschiedenen Arten erreicht werden, was von den verschiedenen Spielansätzen, die Sie vielleicht wählen, abhängt.

Wann und wie Sie fliehen, liegt ganz allein in Ihren Händen. Aber mit steigender Erfahrung, wie man das System schlägt, werden Sie vielleicht Ihre Kriegsbeute erhöhen wollen.

Als Hilfe steht Ihnen Benson zur Seite, ein Im-Helm Personal Computer der neuen Generation. Benson zeigt Ihr Steuerungssystem an und liefert eine Interpretation in drei-dimensionalen Vektorgraphiken für Ihre Sichtweise der Ereignisse. Benson ist außerdem in der Lage, eine Anzahl von Objekten, die gefunden werden können, zu identifizieren und in Ihren Besitz zu nehmen. Viele von diesen werden für eine eventuelle Flucht nützlich sein.

Hoch im Raum über Targ können Sie die Raumschiffkolonie der Palyar finden, wo die Reste der einst stolzen und friedlichen Rasse ihre Rache gegen die Mechanoidsche Besetzung planen. Wie dann fliehen? Ihnen fehlt der Kommunikationsradius, um Hilfe von Ihren Freunden zu holen. Und in Ihrem Geschäft kosten Freunde Geld. Und davon haben Sie im Moment nicht so viel. Und so fangen Sie an ...

FLUCHT VON TARG

Am Anfang dieses, des ursprünglichen Mercenary Spiels, ist Ihr Standort ganz bequem in der Central City. Von hier aus ziehen Sie los, um die Geheimnisse von Targ kennenzulernen. Wir würden vorschlagen, daß Sie das Spiel erst gründlich kennenlernen, bevor Sie weitermachen.

DIE ZWEITE STADT

Ganz bestimmt nicht der richtige Platz für einen Anfänger! Ein zusätzliches Datenset zum Originalspiel wurde entworfen, um eine wirklich schwere Herausforderung an den erfahrenen Mercenary Spieler zu stellen.

Sie notlanden wieder, aber dieses Mal im unheimlichen roten Staub der südlichen Hemisphäre von Targ. Sie befinden sich in der Zweiten Stadt. Hier wurde jeder Trick des Buches in einer Verschwörung benutzt, um Ihre Flucht

zu behindern. Sie stehen einem neuen Maß an Komplexität gegenüber, wobei alles sicherlich nicht so ist, wie es zu sein scheint.

VIEL GLÜCK!

WARNUNG: GESCHICKTE ABENTEURER WERDEN ES VIELLEICHT VORZIEHEN, DIE NÄCHSTEN ABSCHNITTE NICHT SOFORT ZU LESEN

HILFREICHE HINWEISE – FLUCHT VON TARG

Um mit dem Offensichtlichen anzufangen: lesen Sie alle Anweisungen sorgfältig durch, da darin Hinweise stehen. Der ernsthafte Flüchtling wird sich außerdem Notizen über relevante Ergebnisse während der Entdeckungsreise machen.

Also, wo anfangen? Wenn Sie ein Anfänger sind, schlagen wir vor, Bensons Hinweis zu folgen und den so günstig zu habenden Dominion Dart zu kaufen. Mit ihm können Sie ohne Behinderung und ohne Strafe überall hinfliegen, sogar wenn Sie notlanden müssen!

Die Oberflächenstrukturen sind von unter einer Höhe von 500 Metern erkennbar, aber sie werden am besten unterhalb einer Höhe von 100 Metern geschätzt. Lernen Sie zu navigieren, indem Sie den Kompaß und Bensons unschätzbaren Ortsanzeiger benutzen. Das Stadtgebiet liegt innerhalb der Koordinaten 0-15 x 0-15. Aber vergessen Sie nicht Forschungsreisen in die Wüstenlandschaft zu machen, da es dort interessante Plätze gibt.

Es ist unwahrscheinlich, daß Sie der Versuchung etwas zu bombardieren sehr lange widerstehen. Feuern Sie auf die niederen Stellen der Bodenobjekte, um einen spektakulären Zusammenbruch zu inszenieren. Später sind Sie vielleicht in der Lage, "die Uhr zurückzustellen" und die Zerstörung zu reparieren. Aber fürs erste ist es zu spät. Bei dieser Gelegenheit wird Ihr Eindringen bemerkt. Wer darauf reagiert, ob Palyar oder Mechanoid, hängt davon ab, wem das Gelände gehört, das Sie bombardiert haben. Nichts wert? Es gibt noch eine andere Art herauszufinden, wem das Gelände gehört.

Sie sind bereit, in einem Förderaufzug in den Untergrund zu gehen. Sie wählen den an der Position 09.06, da Sie die vielversprechende Erwerbstätigkeit der Palyarser dorthin geführt hat. Verlassen Sie Ihr Raumschiff und erforschen Sie den Komplex zu Fuß. Ein erstes Ziel: das Besprechungszimmer der Palyarer.

Während Ihrer Forschungen werden Sie auf verschlossene Türen stoßen. Es gibt passende "Schlüssel", aber die sind selten zur Hand, wenn man sie braucht. Es gibt auch Türen mit bestimmten Kreuzmarkierungen. Diese sind der Zugang zu Transportzimmern, die einen guten Weg, herumzukommen, darstellen. Einige (die mit einer Diagonalen markiert sind) führen nur in eine Richtung. Es gibt andere Verbindungen (anscheinend in beide Richtungen), die recht unzuverlässig zu sein scheinen. Der

Typus Transportzimmer ist durch einen Farbkode kenntlich gemacht, allerdings nur von Innen. Sie bieten einen Zugang in alle sieben unterirdischen Flugzeughallenkomplexe.

Sind Sie nun bereit, auf die Raumschiffkolonie Palyar, die im Himmel hängt, zu fliegen? Wenn Ihrem Raumschiff die nötige Energie dazu fehlt, müssen Sie etwas Wichtiges übersehen haben. Wenn nicht, müßten Sie sie eine Höhe von 65,000m erreicht haben.

Sie schuften sich also ab, um etwas Geld zu scheffeln. Vielleicht entscheiden Sie sich, Ihre Flucht von Targ zu bezahlen. Als Übung ganz lustig – und mit denselben Spielabspeicher-einrichtungen, um das Spiel zu erleichtern (bevor Bares die Besitzer wechselt), warum nicht? Aber eine gründliche Erforschung von Targ wird ein Raumschiff ganz umsonst abwerfen. Und was ist mit der 'besonderen Dankbarkeit' der Palyarer? Die Herausforderung besteht nicht einfach in der Flucht, sondern darin, etwas dabei zu gewinnen: als wahrer Söldner wollen Sie Targ mit solviel Besitz wie möglich verlassen. 1,9099,000CR ist das Höchstmaß für die Central City; 9,000,000 für die Zweite Stadt!

HINDERLICHE HINWEISE – DIE ZWEITE STADT

Dreieckige Wege, die regelmäßig an interessanten Plätzen auftauchen, sind der Eingang in das 'Schwindelzimmer' des Autoren. Leider hat er den Schlüssel dazu!

SPIELAUFLADE ANWEISUNGEN

WICHTIG – WENN SIE SPÄTER EIN SPIEL ABSPEICHERN WOLLEN, FORMATIEREN SIE ALS VORBEREITUNG EINE LEERE DISKETTE SCHON JETZT.

ATARI ST

Verbinden Sie den Joystick durch den Anschluß 1. Schalten Sie den Monitor an (und das externe Laufwerk). Stecken Sie die Spieldiskette ins Laufwerk A. Schalten Sie den Computer ein.

Benutzen Sie die Maus, um von Laufwerk A aufzuladen, dann wählen Sie:

ESCAPE. TOS für 'Escape from Targ' (Flucht von Targ) oder

SECOND. TOS für 'The Second City' (die Zweite Stadt)

AMIGA

Verbinden Sie den Joystick durch Anschluß 2.

Schalten Sie Monitor und Computer ein.

Bei Anruf für WORKBENCH, führen Sie Ihre Spieldiskette ein.

Wenn durch die Anzeige im Bildschirm aufgefordert:

Drücken Sie 1 für 'Escape from Targ'

Drücken Sie 2 für 'The Second City'.

SPIELSPEICHERUNGSEINRICHTUNGEN

Sie können einen momentanen Spielstand abspeichern, um ihn später da, wo Sie aufgehört haben, wieder abrufen zu können.

VERSICHERN SIE SICH, DASS IHRE SPIELDISKETTE NICHT IM LAUFWERK IST. BEACHTEN SIE AUCH, DASS DER 'SAVE'-BEFEHL AUF JEDLICHE DISKETTE SCHREIBT

UND EXISTIERENDE DOS-DATEIEN ZERSTÖREN KANN. BENUTZEN SIE NUR EINE SPEICHERDISKETTE, DIE SIE ENTSPRECHEND IDENTIFIZIEREN KÖNNEN.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel können Sie Ihre Speicherdiskette einführen.

ST – Drücken Sie (CTRL) und 'S' gleichzeitig.

AMIGA – Drücken Sie (ESC)

Bensons Antwort: "SAVE NO. 0-9" (Speicher Nr. 0-9)

Drücken Sie die entsprechende Dateinummer.

Bensons Antwort: "PRESS RETURN WHEN READY" (Drücken Sie RETURN wenn fertig)

Drücken Sie (RETURN) – irgendeine andere Taste, um abzubrechen.

Sie können nun mit Ihrem momentanen Spiel weitermachen.

EIN GESPEICHERTES SPIEL WIEDER AUFLADEN

Zu jedem Zeitpunkte im Spiel (nach Beendigung der eingänglichen Notlandeszene), kann ein vorher abgespeicherter Spielstand folgendermaßen wieder aufgeladen werden:

ST – Drücken Sie (CTRL) und 'L' gleichzeitig.

AMIGA – Drücken Sie (ENTER)

Bensons Antwort: "LOAD NO. 0-9" (lade Nr. 0-9)

Drücken Sie entsprechende Dateinummer.

Bensons Antwort: "PRESS RETURN WHEN READY" (Drücken Sie RETURN wenn fertig)

Drücken Sie (RETURN) – irgendeine andere Taste, um abzubrechen.

BEACHTEN SIE – WÄHREND SIE DIESELBE DISKETTE FÜR DATEIEN BENUTZEN KÖNNEN, WERDEN GESPEICHERTE DATEIEN VON 'ESCAPE FROM TARG' UND 'THE SECOND CITY' NICHT GEGENSEITIG LADEN, SIE SIND ALSO NICHT KOMPATIBEL MITEINANDER.

ZUSAMMENFASSUNG DER TASTATUR

Taste/n drücken, wenn zwei, dann gleichzeitig		Bemerkungen & Variationen
Antwort YES	Y	Sonst wird 'NO' angenommen
Run/Walk (Renne/Laufe)	R/W	
Board Vehicle (Ins Fahrzeug einsteigen)	B	Position im Zentrum des Fahrzeugs
Forward Power Keys (Vorwärts)	1-9	0 = Maximum
Reverse Power Keys (Rückwärts)	F0-F9	
Energiezufuhr	+	Amiga Right Arrow (rechter Pfeil)

Energieabnahme	—	Amiga Left Arrow (linker Pfeil)
Stop	(SPACE)	Schwebeflug
Leave Vehicle (Verlasse Fahrzeug)	L	
Operate Elevator (Aufzug bedienen)	E	
Take Object (Nimm Objekt)	T	Amiga Up Arrow (Pfeil nach oben)
Drop Object (Objekt hinlegen)	D	Amiga Down Arrow (Pfeil nach unten)
Quit Situation (Situation verlassen)	(HELP)	
Save Gameplay (Spiel speichern)	(CTRL) S	Amiga (ESC)
Load Gameplay (Spiel aufladen)	(CTRL) L	Amiga (ENTER)

STEUERUNG

Siehe Zusammenfassung der Tastatur für Bedienungsanleitung

Bensons Tafel

ELEVATION	zeigt Ihre Flughöhe oberhalb/unterhalb der Horizontale.
KOMPAß	zeigt jederzeit Ihre senkrechte horizontale Richtung.
HÖHE	gibt Flughöhe in Metern an.
GESCHWINDIGKEIT	gibt Geschwindigkeit in jedem Fahrzeug an.
POSITION	Während Sie auf oder überhalb von Targ sind, wird Ihre Koordinatenposition relative zu einer Stadt wie folgt angegeben: Schwarze Zahlen 00-99 (West nach Ost) x 00-99 (Norden nach Süden) Rote (or umgekehrte) Zahlen zeigen an, daß Sie sich außerhalb des Radius befinden.

Benson liefert Informationen und leitet eintreffende Mitteilungen auf der Kommunikationstafel weiter. Wenn Benson im Kommunikationsmodus ist, werden Sie vielleicht um Antwort gebeten werden. Drücken Sie 'Y' um mit YES zu antworten, ansonsten wird NO angenommen. Verschiedene Benson-Modelle zeigen zusätzliche Statusindikatoren an.

Gehen

Gehen wird durch den Gebrauch des Joystick initiiert und wie folgt geführt:

Joystick	Action
Up	Vorwärts gehen
Down	Rückwärts gehen
Left	Nach links
Right	Nach rechts
Up/Left	Vorwärts und links

Up/Right	Vorwärts und rechts
Down/Left	Rückwärts und links
Down/Right	Rückwärts und rechts

Transport

Es gibt zwei Typen von Bodenfahrzeugen (GBV's = ground based vehicles) und drei Typen von Flugfahrzeugen. Alle haben verschiedene Fähigkeiten. Sie funktionieren innerhalb eines Geschwindigkeitsrahmens, einschließlich Feineinstellung, sowohl im Vorwärtsgang als auch im Rückwärtsgang. Die Flugfahrzeuge können auch schweben. Es gibt auch ein intergallaktisches Raumschiff. GBV's werden durch den Gebrauch des Joysticks gesteuert:

Joystick	Action
Links	Nach links
Rechts	Nach rechts

Die Flugfahrzeuge brauchen zum Abheben eine ausreichende Geschwindigkeit. Auf dem Boden verhalten sie sich wie GBV's, aber im Flug wird ihre Richtung mit Hilfe des Joystick wie folgt bestimmt:

Joystick	Action
Up	Steigt
Down	Taucht
Links	Querlage links
Rechts	Querlage rechts
Up/links	Steigt nach links
Up/rechts	Steigt nach rechts
Down/links	Tacht nach links
Down/rechts	Taucht nach rechts

Aufzüge

Unterirdische Komplexe können von der Oberfläche aus erreicht werden. Finden Sie einen dreiseitigen Aufzug und stellen Sie sich und Ihr Fahrzeug auf die Oberfläche innerhalb des Aufzuges, bevor Sie agieren (Siehe Zusammenfassung der Tastatur)

Es gibt auch einen Eingang durch den Aufzug von der Oberfläche der 'Himmelsstadt' Raumschiffkolonie. Stellen Sie sich auf die eckige Rampe neben dem Landestreifen, um Zutritt zur unterirdischen Flugzeughalle zu bekommen.

Schlacht

In jedem Fahrzeug, außerhalb der Flugzeughalle, drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, um eine Rakete abzuschießen. Um Bodenanlagen zu zerstören, feuern Sie auf ihre Basis. Wenn Sie angegriffen werden, ist das erbarungslos. Wenn Sie das feindliche Raumschiff nicht ausschalten können, wird es letztendlich sein Ziel finden und zum Todesschuß ansetzen.

Objekte

Eine Anzahl von Objekte kann aufgehoben und unter Bensons Kontrolle mitgenommen werden. Nicht alle davon sind nützlich. Sie können bis zu zehn Objekte mitnehmen. Objekte werden in umgekehrter Reihenfolge niedergelegt. Das zuletzt genommen wird zuerst hingelegt.

ELIMINATOR

by John M Phillips © 1988

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 St series and 1040 St series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

SCENARIO

From underground there came a machine encircled by death, that kills but cannot be killed . . . The Eliminator.

A war machine whose solitary quest is to eradicate all forms of life – travelling from planet to planet obliterating all in it's path.

Eliminator – the ultimate in fire-power.

GAMEPLAY

Eliminator is a progressive shoot'em'up set on a long winding track. The objective of the game is to drive your vehicle through each stage, shooting everything in sight and negotiating/destroying obstacles.

DISPLAY LAYOUT

Down the right hand side of the screens are 6 icons which represent your current weapons. From bottom to top these are:

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1. SINGLE-FIRE CANNON | you start with only this |
| 2. DUAL-FIRE CANNON | |
| 3. SIDE-FIRE CANNON | |
| 4. BOUNCING BOMBS | |
| 5. DOUBLE-FIRE CANNON | uses up ammo quickly |
| 6. TRIPLE-FIRE CANNON | uses up ammo even more quickly |

Only one weapon may be active at a time

Down the left hand side are the following:

1. AMMO limited supply of ammunition
2. SHIELDS you lose shield energy every time you are hit, lose it and you are dead
3. LIVES you start with 3 lives and gain an extra life every 10000 points

The objects and creations you meet along the track come in various forms:

1. ALIENS These bounce around, hover or home-in on you. They can usually be destroyed with a single shot.
2. WALLS Stationary objects which cannot be destroyed.
3. TARGETS Flashing beacons which must be shot in order to pass by.
4. RAMPS Sloping ramps which either lift you into the air for a few seconds or may even flip you up to the ceiling.
5. WEAPON BONUSES Collect these revolving pyramids for an extra weapon.
6. AMMO BONUSES Collect these revolving cubes for extra ammunition.

You begin the game with 3 lives. If you make contact with an alien or obstacle, or lose all your shields then you lose a life and restart the game with the loss of the last weapon you collected.

CONTROLS

On title screen:

- F1/F2 = Music off/on.
F3/F4 = Effects off/on.
F5/F6 = 50/60Hz screen.

In game:

You're craft is controlled using the joystick only:

- | | |
|-------------|--|
| FIRE: | shoot weapons |
| LEFT/RIGHT: | Steer left/right |
| UP/DOWN: | Select weapon from those available (ICONS at left of screen) |
| SPACE: | Pause/Continue |
| Q: | Quit |

PASSWORD SYSTEM

Every few levels you will be given a password which you can type in on the HELP screen. This allows you to skip the early levels once you have become proficient at them.

CREDITS

Original Atari ST program designed and written by John Phillips.

Amiga version by Linel Software.

Graphics by Pete Lyon.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1988

- F5 – Diagonaler Laser
- F6 – Diagonaler Multiplasma
- F7 – Schnellentzündliche Fuebälle
- F8 – Katapult-Lasergeschütz
- F9 – X15 Zuekgesteuerte Raketen
- F10 – Intelligente Mogaclear-Bomben

Den Feuerknopf drücken zum Aktivieren der gewählten Waffe.

DAS SPIEL

Ihre Aufgabe besteht darin, alle fremden Hülsen auf den verschiedenen Levels einzusammeln und diese im Hülsenvernichtungsraum zu zerstören. Zu Beginn des Spieles verfügen Sie über ein Leben, und wenn die Lebensenergie Null erreicht, sterben Sie. Das Grab hat ebenfalls einen Energielevel, und sollte dieser ebenfalls Null erreichen, schließt sich das Grab und tötet Sie während dieses Prozesses.

Sie beginnen das Spiel mit 1000 Punkten (die zum Kauf von Waffen verwandt werden) und einer ganzen Ladung von Katapult-Lasern.

HÜLSEN

Die Hülsen erscheinen an zufälligen Orten auf der Karte und in einer Anzahl, die vom gegenwärtigen Spiellevel bestimmt wird (bis zu maximal 20). Zu Anfang sind diese relativ schwächlich, doch sie wachsen und werden in Intervallen stärker und saugen währenddessen die Energie des Grabes für diesen Vorgang ab. Die Hülsen können einen hitzeempfindlichen Sauger abfeuern, der Ihre Energie absaugen kann (je stärker die Hülse, desto mehr nimmt Ihre Energie ab). Diese Sauger lassen sich abschütteln oder zerstören sich nach kurzer Zeit von selber. Das Einsammeln einer Hülse bringt Ihnen 200 Punkte ein.

AUSSERIRDISCHE

Die Außerirdischen greifen in Wellen an und benutzen verschiedene Waffen. Verschiedene Außerirdische reagieren unterschiedlich auf die verschiedenen Waffen. Sie erhalten Punkte für das Töten von Außerirdischen (circa 24 für jeden). Es ist empfehlenswert, die passenden Waffen für jeden Außerirdischen-Typ zu verwenden, wenn Sie länger am Leben bleiben wollen.

WÄCHTER

Diese Kreatur erscheint, wenn alle Hülsen auf der Karte eingesammelt wurden. Er ist sehr stark und feuert die gleichen hitzeempfindlichen Sauger wie die Hülsen ab. Für die Zerstörung eines Wächters erhalten Sie 200 Punkte.

HÜLSENZEIGER

Dieser Zeiger deutet in Richtung der nächsten Hülse auf der Karte. Er funktioniert nur, wenn Sie keine Hülsen tragen. Das Einsammeln von mehr als einer Hülse kann nur 'blind' ausgeführt werden.

ENERGIEANZEIGEN

Die Anzeige auf der Linken ist für Ihre Lebensenergie und die Anzeige auf der Rechten für die Gesamtenergie des Grabes. Je mehr Energie angezeigt wird, desto höher ist das dargestellte Level.

TELEPORTIERER

Wenn Sie sich inmitten einer Teleportierbucht befinden (ein große Kabine mit einem 'T' in der Mitte), den Joystick runterziehen oder 'Runter' auf der Tastatur drücken. Sie können nur dann teleportieren, wenn Sie 100 Punkte bezahlen können. Der Teleportierer transportiert Sie über ein Level und gibt Ihnen als zusätzlichen Bonus 256 Energiepunkte zurück!

SILLO

Wenn Sie inmitten eines Munitionssilos stehen (einer großen Kabine mit einer Patrone in der Mitte), den Joystick runterziehen oder 'Runter' auf der Tastatur drücken, womit Sie den Silo betreten können. Befinden Sie sich innerhalb des Silos, wählen Sie mit Hilfe von 'Links' und 'Rechts' oder der entsprechenden Funktionstaste die gewünschte Waffe. 'Hoch' zum Kaufen von Munition oder 'Runter' zum Verkaufen der Waffe. Alle Waffen haben ein Maximumlevel, das Sie nicht überschreiten können.

HÜLSENVERNICHTUNGSRAUM

Tragen Sie eine oder mehrere Hülsen, können Sie den Raum zur Hülsenvernichtung durch Drücken von 'Runter' betreten, wenn Sie in dessen Mitte stehen. Dies gibt Ihnen 1024 Energiepunkte zurück. Befinden Sie sich im Raum, können Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Tasten die Sicht auf dem Bildschirm ändern. Feuer drücken, wenn die Hülse in Ihren Sichtbereich kommt, um diese zu zerstören. Lassen Sie die Hülsen alleine, wachsen diese wieder, bis sie schließlich die rote Stufe erreichen und wieder in schwacher Form auf der Karte erscheinen, wo sie von neuem eingesammelt werden müssen. Je mehr Hülsen Sie tragen, desto mehr Hülsen müssen Sie zerstören! Das nächste Level erreichen Sie, wenn Sie die letzte Hülse zerstört haben. Bei der Zerstörung jeder Hülse erhält das Grab ebenfalls 48 Energiepunkte zurück. Die Anzahl der bereits auf einem Level von Ihnen zerstörten Hülsen wird auf dem Bildschirm angezeigt.

ANERKENNUNGEN

Design von Chris Hinsley und Nigel Brownjohn.

Programm von Chris Hinsley.

Grafiken von Nigel Brownjohn.

Musik von David Whittaker.

Produziert von Paul Chamberlain.

